



DISK SYSTEM
フォーマー コンピュータ ディスク システム

BAN-PGS

ゴウキウザン 猿

© 藤子・小学館・テレビ朝日



影のトーナメント

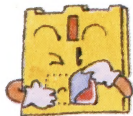
© BANDAI 1987 MADE IN JAPAN

BAN
DAI



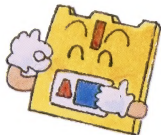
ディスクカードを書き換えたら
シールも
きれいにはりかえよう！

- 1 まずはじめに、ディスクカードについている古いシールをきれいはがしましょう。重ねてシールをはると故障の原因になります。



- 2 古いシールをはがしたら、右のページのディスクカード用シールのSIDE AとSIDE Bをよく確かめて、決められた位置にきちんとはりましょう。

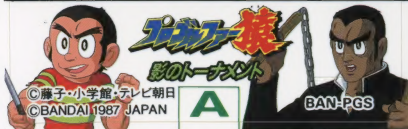
- 3 シールがずれたり、はがれやすくなっていないか、もう一度確かめてください。特にシールの四隅はていねいにおさえてください。



ディスクカード用シール (SIDE A・SIDE B) 以外のシールをディスクカードにはるのは絶対にやめてください。故障の原因となります。

さる サイド よう
▼プロゴルファー猿SIDE A用シール

ファミリ コンピュータ ディスク システム



さる サイド よう
▼プロゴルファー猿SIDE B用シール

ファミリ コンピュータ ディスク システム

プロゴルファー猿 影のトーナメント

©藤子・小学館・テレビ朝日
©BANDAI 1987 JAPAN

B

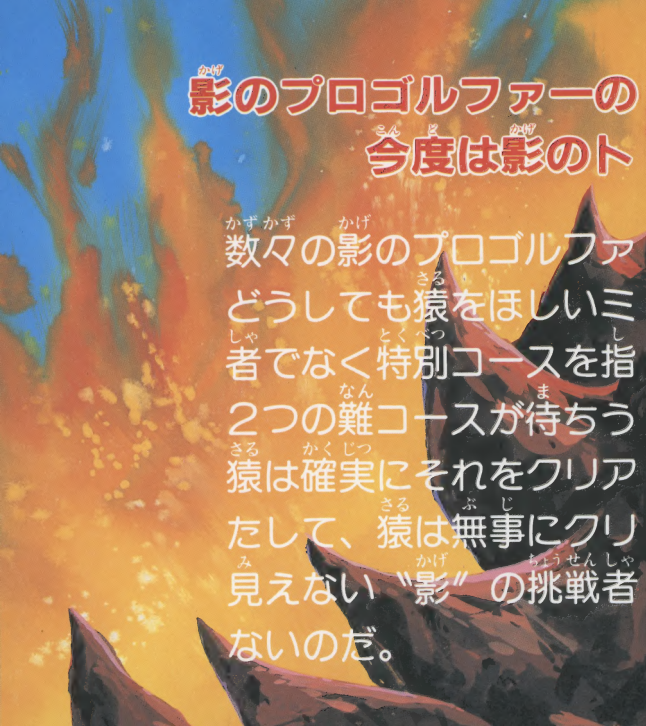
BAN-PGS



この“影^{かげ}のトーナメント”は、実^{じつ}際^{さい}のゴルフ
 ルールとは多少^{たしょうこと}異なります。尚^{なお}、一部^{いちぶ}（たつ
 まき 巻・カラスなどの扱^{あつか}い）ではオリジナルル
 ール^{さいよう}を採用^{さいよう}しております。

CONTENTS

●今 ^{こん} 度は影 ^{かげ} のトーナメントだ	6
●ゲームを始 ^{はじ} めるには、前 ^{まえ} 準 ^{じゆん} 備 ^び が必 ^{ひつ} 要 ^{よう} なんだノ	8
●いざ、君も影 ^{かげ} のトーナメントに参 ^{さん} 加 ^か しようノ	10
●コントローラ ^{きほんそうさ} ー基本操作	12
●ショットのし方 ^{かた}	13
●パットのし方 ^{かた}	15
●まずは、トレーニ ^{へん} ング編 ^{へん} から//	16
●コース編 ^{へん}	18
●画 ^が 面 ^{めん} の説 ^{せつ} 明 ^{めい}	20
●ザ・必 ^{ひつ} 殺 ^{さつ} ショット//	22
●2PLAYER ^{ぷれいやー} の場合 ^{ばあい}	24
●コースは2つ	26
●キャラク ^{しょうかい} ター紹 ^{しょう} 介 ^{かい}	27
●ゴルフル ^{おぼ} ール・ダイジェスト	28
●これだけは覚 ^{ちゅうい} えておいてほ ^じ しい注 ^こ 意 ^う 事 ^じ 項 ^{こう}	34



^{かげ}影のプロゴルファーの ^{さん}^ど^{かげ}今度は影のト

^{かず}^{かず}数々の影のプロゴルファ
^{さる}どうしても猿をほしいミ
^{しや}者でなく^{とく}^{べつ}特別コースを指
^{なん}2つの難コースが待ちう
^{さる}^{かく}^{じつ}猿は確実にそれをクリア
^{さる}たして、猿は無事にクリ
^み見えない^{かげ}“影”の^{ちやう}^{せん}^{しや}挑戦者
ないのだ。



挑ちよう戦せんを勝かち抜ぬいた猿さる。
一ナメントだ

一ちようの挑せん戦をしりぞけた猿さる。
スエックスターXが、新あらたにたい対戦せん
定ていして来きた。試し合あいでなく、
けているのだった……。
しなければならない。は
アできるか？ まさにさる猿は
たたたかちと戦わなければなら

ゲームを始めるには、 前準備が必要なんだ！

ディスクシステムゲームを起動しよう

①ファミリーコンピュータ

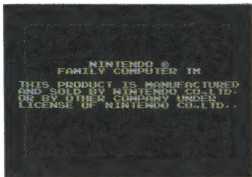
本体とRAMアダプタ、
ディスクドライブを正しく
接続してから、本体の
POWERをONにしよう。



きちんと接続していれば下の図のような画面
が出るので、ディスクカードをSIDE Aを上にし
てセット。特に、うら表には気をつけよう。画面
がちやんと出ないときは、接続をよく確かめても
う一度最初からやり直してみよう。



ナウ ローディング
 “NOW LOADING...” と
 ひょうじ
 いう表示のあと、右のよう
 がめん
 な画面が出てくるはずだ。
 サイド エー うえ
 SIDE A が上になっていな
 いと出てこないよ。



した
 下のタイトル画面が出てきたら、スタートボタンを押
 がめん
 そう。もし起動しなかった場合は、36ページを見て原
 きどう
 因を調べ、やり直してみよう。
 ば あい
 み げん



いざ、 きみ かけ 君も影のトーナメントに さん か 参加しよう！

ひとり ば あい <1人プレイの場合>

プレイヤーネーム画面で君
だけの特別データが保存で
きるんだ。NAME/ENT-
RY・CANCELにSELE-
CTボタンでカーソルを合
わせたらSTARTボタンを
押し、文字枠から文字を選
んで名前を入れよう。+ ボタン
とAボタンを使うんだヨ。
文字は最大8文字まで入る。
そして、"END"で終了。



ゲームを始めるときは^{はじ}STARTボタンだよ！

登録し直したいならもうい
ち度^と "NAME/ENTRY・
CANCEL^{キャンセル}に^あ合わせて^い入れ
ればいい。

また、登録していない人^{ひと}が
ゲーム^{ゲーム}するには、"NON ENTRY GAME"^{えら}を選ぶ
こと！（このとき、データはセーブされないよ）



コントローラー基本操作

猿はキミの分身だ!!

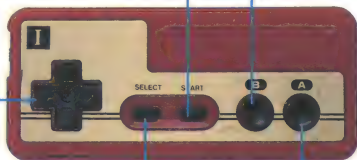
+ボタン 打球の高さを選びます (上・下)。
打球方向を決めます (左・右)。

STARTボタン
ゲームスタート、ポーズ
などに使います。

Bボタン クラブや必殺ショットを選びます。

SELECTボタン
メニュー画面の選択、サブ画面の呼びだしにつかいます。

Aボタン
ショット・バットのとき押します。



ショットの仕方

＋ボタンの左右で「^{さ ゆう}」を動かして打球方向を決めよう。

⑧ボタンで、クラブや必殺^{ひっさつ}ショットを選びます。(必殺^{ひっさつ}ショットは状況^{じょうきよう}によってできるときとできないときがある)

次に＋ボタンの上・下で「HIGH」^{う え し た}「MIDDLE」^{た か い}「LOW」^{ふ つ う ひ}のどれか打球の高さを決めよう。

高い球ほど風の影響を受けるから気をつけよう。

スイングレベルゲージ



クラブの種類^{しゅるい}

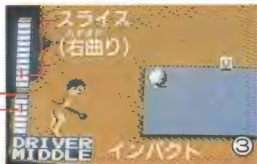
打球の高さ^{たか}

ショットは画面^{が めん}上左にあるレベルゲージ^{じょうひだり}を見ながら①ボタン^みを3回押すんだ。

①①ボタンでバックスイング^{かいし}開始、ゲージのライン^{じょうしょう}が上昇。

②①ボタンでスイングストップ、ゲージのラインが止まり、下降。(ここで飛距離^{と きょり}が決まります)

③①ボタンでインパクト位置^いが決まって、フック・スライス^{おも}も思いのままだ！ゲージの位置^い(インパクト^う)で打ち分けられるゾ。



ストレート

フック
ひだりまが
(左曲り)

パットの仕方

ショットとはちがって㊶ボタンを2回押すんだ

もちろん、^{うご}「+」^{ほうこう}を動かして方向を決めよう。そうしたら、^{ほうこう}シバメの方向に注意してパッティングだ!!

①㊶ボタンを押す、バック
スイングが始まる、ゲー
ジが上昇。

②㊶ボタンを押す、トップ
位置が決まり、パットの
強さが決定だ。ゲージは
止まりすぐ下降。

③あとは自動的にパット。

※ショットのときも、パットのときも、それぞれ最後の㊶ボタンを押すのをやめれば、そのショットは打数として数えないヨ。

つまりキャンセルできるんだ。



①



②

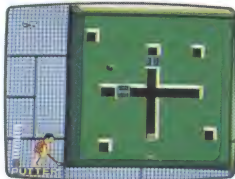
まずは、トレーニング編から!!

猿^{さる}だって、きびしい訓練^{くんれん}から、必殺^{ひっさつ}ショットを^{へん}あみだした。君^{きみ}もこのトレーニング^{へん}編^{れんしゅう}で練習^{れんしゅう}だ。

SELECT^{セレクト}ボタンで“TRAINING”^{トレーニング}を^{えら}選び、START^{スタート}ボタン^おを押^{ナウ}そう。“NOW LOADING”^{ローディング}の後^{あと}、ゲーム^{かいし}開始^{かいし}だ。

もちろん^{さいしょ}最初^{へん}からコース^{えら}編^{オーケー}を選^{えら}んでもOK^{オーケー}だよ。

トレーニング^{へん}編^{まとあ}は、的^{ふうせん}当^わて
(オニたいじ・風船割り)と
パッティング^{パッティング} (ビリヤード
グリーン・モグラグリーン)
で、的^{まとあ}当^わてとパッティング
それぞれ、どれか^{ひと}一^{ひと}つづつ
登場^{とうじょう}。5回^{かい}づつショット(5
打^だ数^{すう})できる。



じつ へん けつ か へん ひっさつ
実はこのトレーニング編での結果がコース編での必殺
う かいすう えいきょう
ショットが打てる回数に影響するぞ！

ま と あ
的当てではハタツツミ、パッティングではモズオトシ
さいこう かい
が、それぞれ最高5回までふやすことができる。
かべ りょう あたま
ビリヤードグリーンは壁をうまく利用したり、頭をつ
かおうネ。

これはスゴイ！

ま と あ けつたいかんがし が あん
的当ては3D立体感覚画面だ。



ふうせん どうじょう
オニがでるか、風船かは、ランダムに登場！

コース編^{へん}

さあ、いよいよ影のトーナメント^{かげ}開始^{かいし}！

“COURSE” に合わせ^{コース}START^あボタン、もしくはトレーニング^{スタート}編^{へん}が終了^{しゅうりよう}したらコース編^{へん}へ行けるぞ。

“PLEASE SET DISK SIDE B”^{ブリーズ}の表示^{セット}が出たら^{ディスク} B面^{サイド}にセットし直そう。まずは竜が峰^{ビー}コース^{ひょう}のスタートだ。



120m

18



1画面の縦方向は^{が めん たてほうこう}
大むね、120m^{おお}

さあ、ホールアウトだ！

テクノC.C.が^{おわ}終わったら1ゲーム^{しゅうりょう}終了。
スタートボタンを押すと^お下の^{した}ような表示になるから、^{エー}A
面に^{めん}セットし直そう、^な"NOW SAVING"^{ナウ}の文字が^{せーびんぐ}出て、^もタイトル画面になれば^じセーブ完了。
セーブ内容は^{ないよう}HI-スコアと^{ハイ}アベレージだ。

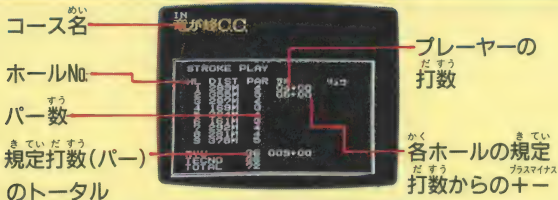


※セーブ回数^{かいすう}が6万5千回^{まん せんかい こ}を超え
ると、セーブデータは0になり
ます。



プレイヤー^{ふたり}(2人プレイ)は、セーブはありません。

がめん せつめい スコア画面の説明



がめん せつめい サブ画面の説明

サブ画面は、ゲーム中にSELE (がめん) CTボタンで呼びだすんだヨ! (ちゆう セレクト)



ちよくせんきより ひようじ
(直線距離の表示になります)

ちゅう が めん せつめい ゲーム中の画面データ説明

OB、ウォーターハザード、
パンカー表示

ふうりよく ふうこう
風力、風向
グリーン^{じょう}上では、
シバ目^めほうこう

スイング
レベル
ゲージ



カーソル 360° 64段回^{だんかい}

だきゅう たか
打球の高さ

たかい ふつう ひくい
HIGH MIDDLE LOW

ザ・必殺ショット!!

きみ ひっさつ か の う
君にも必殺ショットが可能だ

ひっさつ
必殺ショットの種類はふたつ、ハタツツミとモズオトシ。どちらも打つにはある一定の条件が必要なんだ。もちろん、プロゴルファー猿が大好きな君なら知っていると
おもひっさつ
思うけど、必殺ショットは猿が数々の名勝負や地獄谷の特訓の中であみだしたベスト・ショットだ。だから、ゲーム中でもここぞというときに使って欲しい。ゲーム展開の流れをよく考えるのもいいスコアを生みだす秘訣だよ。



はた 旗つつみ

はた
旗つつみは、グリーン上のポールの旗めがけてボール
に旗をからませて、カップインを狙うショット。
グリーンから直線距離で80m以内。

おと モズ落とし

おと
モズ落としは、モズが獲物を狙うように高いボールで、
真上からカップインを狙うショット。
グリーンから直線距離で50m以内。

どちらも、サブ画面の必殺ショット回数表示が0でないコト！

じょうけん あ ひっさつ ひっさつ かい
条件に合わずに必殺ショットをしても必殺ショット回
数が減るだけでミスショットになっちゃうよ。

やっぱりスゴイッ！どちらも超がつくほどの秘打だ。

プレイヤー^{ふたり}2PLAYER〈2人プレイ〉の場合^{ば あい} (コントローラー^{し ょ う}Ⅰ・Ⅱを使用)

2人プレイを選んでSTART^{えら}ボタンを押すと“NOW^お LOADING”の後、竜^{さる}が峰^{りゅう}コースのスコア画面が出る。そこには猿と竜がいて、間に△^{あ い だ}が回転している。コントローラーⅠとⅡといずれかのⒶ^{か い て ん}ボタンで止まるから□^との先が向いた方がオーナー(先攻)だゾ!

遂^{つ い}に猿とクンフー竜^{さる}の対決^{りゅう}、それぞれの個性^{たい け つ}を生かし^{こ せ い}たプレーで、好試合^いを展開しよう。^{こ う し あ い て ん か い}

2人プレイでは、猿^{ふたり}ができる必殺^{さる}ショット(モズオトシ、ハタツツミ)はそれぞれ1回づつ。ナント、竜も^{ひっさつ}必殺^{ひっさつ}ショットがあるかも?!

もちろん、竜^{りゅう}はパワーヒッターだから、風^{かぜ}に影響^{えい き ょ う}されにくいし、猿^{さる}よりも遠くへ飛^{と お}ばすことが可能だ。又^とンチャクドライバーは300m^{メートル}も飛^とぶときがあるんだゾ。

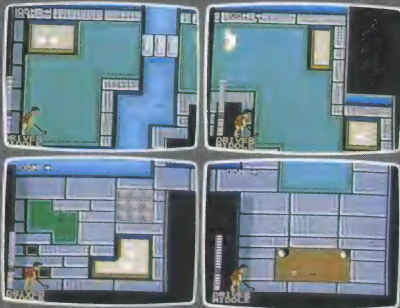
スタート し あいかい し
STARTボタンで試合開始！

オーナーからショットをするんだ。グリーンからの直線
きより とお ほう さき う
距離が遠い方が先に打つんだよ。

かく まえ せいせきじゆん き
各ホールごとのオーナーは、前ホールの成績順で決まる。
ひ わ まえ おな
引き分けなら、前ホールと同じだよ。

これはスゴイッ！

スタート じょうたい
STARTボタンでポーズ状態にすれば、+ボタンでコ
ース全体のレイアウトを見ることができるゾ。



コースは2つ、

なん

難ホールばかりの18ホール

※この“影のトーナメント”は実際のゴルフルールとは多少異なります。

竜が峰C.C. (OUT)

No.	LENGTH <small>きより メートル</small>	PER <small>パー</small>
1	289M	4
2	415M	5
3	287M	4
4	169M	3
5	284M	4
6	161M	3
7	292M	4
8	281M	4
9	438M	5

TOTAL 36
トータル

テクノC.C. (IN)

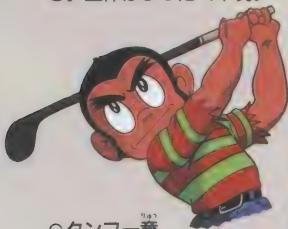
No.	LENGTH <small>きより メートル</small>	PER <small>パー</small>
10	173M	3
11	281M	4
12	299M	4
13	160M	3
14	299M	4
15	423M	5
16	289M	4
17	264M	4
18	474M	5

TOTAL 36
トータル

キャラクター紹介 しょうかい

ミスターX エックス

謎の^{なぞ}プロゴルファー・スカウトマン。猿を自分の^{さる}支配^{しはい}下^かにするため、あらゆる^{さる}手^てを使^{つか}って^{ちようせん}挑戦^{たち}してくる。影^{かげ}のプロゴルファー達の^{しょうたい}ボス^ふである。正体はまったく不明。



○クンフー竜 リョウ

クンフーを^と取り^い入れたそのゴルフテクニックとパワーはすさまじい。岩^{いわ}をも^{くだ}砕^{くだ}くパワーがショットに^{ひそ}秘^めめている。

猿丸 さるまる

通称^{つうしょう}“猿^{さる}”。プロゴルファーになるため、地獄谷^{じごくだに}で特訓^{とくくん}を続け、ミスターX^{エックス}の差^さし向^むける影^{かげ}のプロゴルファー達の^{たち}挑戦^{ちようせん}を受け^うていく。彼は、〈必殺^{ひつさつ}ショット〉と呼ば^よばれる、“モズ落^おとし”“旗^{はた}つつみ”などの秘打^{ひだ}で、苦^{くる}しい闘^{たたか}いを勝^かち抜^ぬいていくのだ!



ゴルフルール・ダイジェスト

君^{きみ}はゴルフの事^{こと}、どれくらい知^しってる？プロゴルファ一^{さる}猿^しは知^しっていても、基本^き的^{ほんてき}なルール^しを知らなくちゃこのゲーム^{たの}は楽しめ^{たの}ないゾ。

ここでは、このディスクゲーム^{ひつよう}に必要なゴルフルール知識^{ちしき}を説明^{せつめい}しよう。

ゴルフってホールという数種^{すうしゆ}の決^きめられた距離^{きより}のコースでボール^うを打^うち、なるべく少^{すく}ない打数^{だすう}でグリーン^いと呼ばれる場所^{ばしょ}の穴^{あな}(カップ)にボール^いを入れるゲームなんだ。

●パー

それぞれホールには規定^{きてい}打数^{だすう}が設定^{せつてい}されている。たとえば“パー4”というふう^{かい}に。これは4回^{しゅうりよう}打^うって終了^{しゅうりよう}すれば普通^{ふつう}だよという意味^いなんだ。スコア^かには±0^かが加^か算^{さん}される。

●バーディ

パーより1打^だ数^{すう}少^{すく}なく終^{しゆう}了^{りよう}したとする、これをバーディ^いと言うんだ。0より1打^だ少^{すく}ないから-1だね。スコアからは1、マイナスするんだ。2打^だ少^{すく}ないならイーグルと言うヨ。

●ボギー

もし、逆^{さやく}にパーより1打^だ多^{おほ}く終^{しゆう}了^{りよう}したら？つまり、+1だね。これをボギー^いというんだ。2打^だ多^{おほ}ければ+2で、ボギーの倍^{ばい}、ダブルボギーだ。ゴルフはこのボギー^だを出さないようにしなくちゃ勝^かてないヨ。



●ストローク プレイ^{きようぎ}競技

-2とか+1とか±0など1コース^{ぜん}(全ホール)のスコアを合計^{ごうけい}して、その数^{かず}の少^{すく}なさ^{きそ}を競^きうのをストロークプレイというんだ。

●マッチ プレイ^{きようぎ}競技

1ホールごとに打数^{だすう}の少ない方^{すく}を、そのホールの勝者^{しょうしや}とし、数ホール中^{ちゆう}どれだけ勝^かったホールがあるかを競^{きそ}うのがマッチプレイなんだ。(どんなにトータルスコア^よが良^かくても、マッチプレイでは勝^かつとは限^{かぎ}らないヨ)

●OB(アウト オブ バウンズ)

ゴルフにだってゲームだから罰則^{ばつそく}があるんだ。ある地^ち域^{いき}をオーバ^うーしてボールを打ち込^こむとOB^{オービー}と言って2打^い加算^だされて元^{かさん}の位置^{もと}から打ち直^いしだヨ。

●ウォーターハザード

河^{かわ}とか池^{いけ}にボールが入^{はい}っても罰則^{ばつそく}があるんだ。1打^だ加算^かされて特定^{とくてい}の位置^いから打ち直^うしだ。(ゲームでは“WATER”^{ウォーター}表示^{ひようじ}が出て打^うつ位置^いを指定^{してい}します)

ここまでは、ほとんど常識^{じょうしき}の世界^せ。では次^{つぎ}にゴルフの道具^{どうぐ}についてお話し^{はな}しよう。

●クラブの種類

木のクラブ (ウッド=W) 1番(ドライバー)、
3番(スプーン)

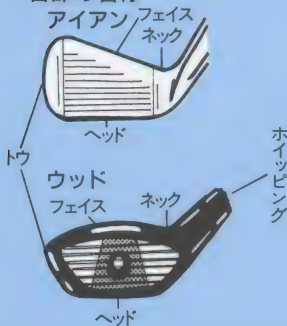
鉄のクラブ (アイアン=I) 3番、5番、7番、9番
ピッチング ウェッジ (PW) 寄せ用

サンド ウェッジ (SW) 砂地用

パター グリーン用

木もアイアンも番号が小さい方が距離が出るんだ。

各部の名称



クラブフェイス



■おもしろさ続々興味ワクワク

ご存知ユリとケイの、スペシャル・ウォーズ!

ディスク
カート

ダ・ティペア

TRINITY BATTLE

プロジェクトエデン



「ダ・ティペア」のソフトは、販売店店頭には置かれていますが、ソフト費換算(ディスクライターで、昭和62年5月27日より買換えられます)

好評発売中 ¥3,300

ディスク
カート

キン肉マン

キン肉星王位争奪戦

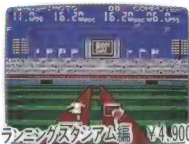


新発売 ¥3,300

キン肉マンのソフトは、販売店店頭には置かれていますが、ソフト費換算(ディスクライターで、昭和62年6月24日より買換えられます)

ファミリートレーナー
Family Trainer

ファミリートレーナー基本セット
¥8,500



DISK SYSTEM
ファミリーコンピュータ用ソフト

ファミリー・コンピュータ・ファミコンは、任天堂の商標です。 価格はす

ク!!バンダイNEWソフト

ゼットンを倒せば、君もHEROだ!



好評発売中 ¥3,300

ディスク
カート



「ウルトラマン」のソフトは、販売店店舗に設置されていますソフト専用機(ディスクライター)で、
昭和52年3月26日より専用機に入ります。専用機用プログラムと商品では、一部メロディが異なります。



エアロビスタジオ ¥5,800



(仮称) ジョギング ¥4,900<予>

ロム
カセット

ポケットザウルス
POCKETSAURUS

ハシモト名人が、十王剣の謎
恐竜になって大活躍!



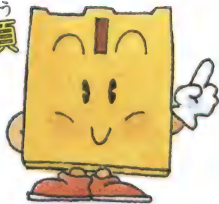
好評発売中 ¥5,500



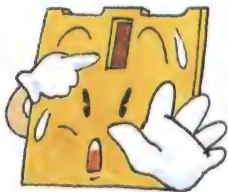
全て、標準価格です。©円谷プロ、集英社、NTV、ゆてたまご、東映動画、日本サンライズ、高千穂遙&A.A、BANDAI

これだけは覚えて
おいてほしい注意事項

ディスクカードはカセットよりもデリケート。注意事項を守ってやらないと、こわれちゃうぞ。



ディスクカードは大切に**取り扱う**



ディスクカードの窓から見える茶色の磁気フィルム部分には、絶対に指などで直接触れないで！それから、そこを汚したり傷つけたりしないように気をつけよう。

●ディスクカードは湿気や暑さにはとっても弱い。風通しのよい涼しい場所に保管してね。





●ゴミゴミしたところは^{だい}大キライ！ホコリはディスクカー^{たいてき}ドの大敵なのだ。また、直射^{ちやくしゃ}日光のあたる場所にも置か^{にっこう}ないで欲しい。

●磁石^{じしゃく}を近づけると、デー^{ちか}タが消えちゃうぞ。テレ^きビやラジオなどにも磁力^{じりよく}があるの、近づけない^{ちか}ようにしよう。



●折りまげたり、踏^ふんづけたりするの^おはもってのほか。いつもプラスチックのケースの中^{なか}に入れておいてね。

ディスクドライブの赤ランプがついている時、EJECT^{いじゅく}ボタンや本体のRESET^{りせつ}ボタン、電源スイッチに手を触^{でんげん}れちゃダメ。ディスクシステムの説明書もよく読^よもう！

ディスクシステムが

せいじょう き どう

正常に作動しなくなったときには…



ディスクシステムが正常に作動しないときには、画面に異状を知らせるエラーメッセージが表示されるよ。君のディスクシステムでエラーが出たら、下の表を参考にして原因を調べよう！

エラーメッセージ	内容と対処方法
ディスク セット DISK SET エラー ERR.01	ディスクカードがちゃんとセットされていない。カードを取り出し、もう1度セットしなおそう。
バッテリー BATTERY エラー ERR.02	ディスクドライブの電圧が規定値以下になっている。乾電池の新しいものと交換しよう。
エラー ERR.03	ディスクカードのツメが折れている。ほかのカードを使うか、ツメのところにテープをはる。
エラー ERR.04	違ったメーカーのディスクカードがセットされている。カードをよく確かめよう。
エラー ERR.05	違ったゲーム名のディスクカードがセットされている。カードのゲーム名を確かめよう。
エラー ERR.06	違ったバージョンのディスクカードがセットされている。カードをよく確かめよう。
エービー サイド A,B SIDE エラー ERR.07	ディスクカードの表と裏が逆にセットされている。
エラー ERR.08	違った順番のディスクカードがセットされている。カードをセットする順番を確かめよう。
エラー ERR.20～	ディスクカードを買ったお店か、発売元へ相談しよう。

スーパー変 影のトーナメント

発売元

株式会社バンダイ

玩具部(E/L)

東京都台東区駒形2-5-4 〒111

ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

※使用されている写真・イラストと製品が異なる場合がありますのでご了承ください。

※遊ぶすぎに注意して、目を大切にしましょう。

おことわり

商品の企画、生産には万全の注意をはらっておりますが、ゲーム内容が非常に複雑なために、プログラム上、予期できない不都合が発見される場合があります。万一、誤動作等を起こすような場合がございましたら、弊社まで御一報ください。

お父さま、お母さま方へ（必ずお読みください）

このたびは、バンダイ製品をお買い上げいただき、まことにありがとうございます。品質管理には万全を期しておりますが、万一お気付きの点がございましたら、お客様相談センターまでお問い合わせください。なお、お問い合わせの際は、住所・氏名（保護者）・電話番号と、お子様のお名前・お年も必ずお知らせください。

バンダイお客様相談センター

（東京）東京都台東区蔵前3-1-12 〒111 ☎03-862-0371

（大阪）大阪市東区内久宝寺町4-51 〒540 ☎06-942-0371

（名古屋）名古屋市昭和区御器所3-2-5 〒466 ☎052-872-0371

電話受付時間 月～金曜日（除く祝日）10～16時

©藤子・小学館・テレビ朝日

©BANDAI 1987 MADE IN JAPAN



プロゴルファー猿
影のトーナメント



T4902425 07600 3